



***Plico Informativo per la
Finale Campionato Piemontese 2007
11/11/2007***

WARHAMMER



**DRAGON
STORE**

**I Cavalieri della
Crociata Nera**



GAMES WORKSHOP



Il Folletto



**Il Covo
delle
Vipere**



L.I.G.T.
Legaio Taurinoromano
giocattolo insieme dal 1991

**BRANZACK
GAMES**

La Fondazione



Arca Nera

Blues Brothers
MODELLISMO E GIOCHI D'AUTORE





Premessa

Il Campionato Piemontese 2007 si è svolto tramite 13 tappe organizzate da vari club piemontesi che ringraziamo.

I giocatori, partecipando alle varie tappe, hanno ricevuto dei punti per il Campionato Piemontese e sono stati inseriti in una speciale classifica.

La posizione in classifica viene determinata in base:

- a. somma di tutti i punti validi per il campionato piemontese;
- b. in caso di parità, in base al miglior risultato ottenuto nei tornei (prima di fare la classifica in cui si escludono i non iscritti);
- c. in caso di ulteriore parità, in base al numero di tornei del campionato disputati;
- d. in caso di ulteriore parità, somma di tutti i punti torneo ottenuti nelle varie tappe del campionato;
- e. in caso di ulteriore parità, somma della differenza di punti vittoria ottenute nelle varie tappe del campionato;
- f. in caso di ulteriore parità, si estrarrà a sorte.

Giunti al termine delle varie tappe 40 giocatori degli oltre 170 che hanno partecipato al campionato, si contenderanno il titolo di Campione Piemontese 2007 partecipando alla finale.

L'elenco dei giocatori invitati alla finale lo puoi trovare sul sito della LIUT www.liut.to.it o richiederlo via mail all'indirizzo campionato_piemontese@yahoo.it

Inviti

Alla finale si partecipa solo tramite **invito** e, come già detto, verranno invitati 40 giocatori.

L'iscrizione alla finale è **gratuita**, (naturalmente non comprende trasporto, vivande o altro).

I posti alla finale sono stati riservati come segue:

- 30 posti sono riservati ai primi classificati nel girone a tappe
- 7 posti sono riservati ai giocatori che appartengono alle squadre meglio classificate e che non appartengano alla categoria del punto precedente
- 3 posti sono riservati ai giocatori che hanno partecipato a più tappe del campionato piemontese e che non appartengano ai due alle due categorie precedenti.

L'organizzazione si riserva la facoltà di invitare un massimo di 5 giocatori, scelti tra i giocatori meglio classificati nel girone a tappe, che non appartengano ad uno dei tre punti precedenti, come sostituti nel caso di defezioni di qualche giocatore

IMPORTANTE: il diritto a partecipare alla finale **NON** può essere ceduto a terzi in nessun modo.

I giocatori invitati alla finale **DEVONO** dare conferma della loro partecipazione entro la mezzanotte del 4 novembre.



Chi Vince il Campionato Piemontese

Il vincitore del Campione Piemontese sarà colui che avrà totalizzato più Punti Torneo durante la Finale.

- In caso di parità si confronterà la differenza dei punti vittoria
- In caso di ulteriore parità colui che si era meglio classificato durante il girone a tappe

Prima che cominci la finale, i primi classificati del girone a tappe, riceveranno un bonus in Punti Torneo in base alla loro posizione nella classifica come da tabella seguente:

Posizione in classifica	Punti Torneo	Posizione in classifica	Punti Torneo
1° classificato	10 punti torneo	2° classificato	8 punti torneo
3° classificato	6 punti torneo	4° classificato	5 punti torneo
5° e 6° classificato	4 punti torneo	7° e 8 classificato	3 punti torneo
Dal 9° al 12° classificato	2 punti torneo	Dal 13° al 16° classificati	1 punto torneo

Gli abbinamenti del primo scontro saranno determinati in base alla classifica del girone a tappe.

Gli abbinamenti del secondo e del terzo scontro saranno determinati alla svizzera, in base ai punti torneo di ogni giocatore (considerando anche il bonus iniziale), in caso di parità di punti torneo si confronterà la differenza dei punti vittoria.

I punti torneo che verranno assegnati ad ogni scontro saranno determinati in base alla seguente tabella:

Differenza Punti Vittoria	Risultato	Vincitore	Sconfitto
0 - 299	Pareggio	10 punti ad entrambi i giocatori	
300 - 599	Vittoria Minore	11	9
600 - 1199	Vittoria Decisiva	12	8
1200 +	Massacro	20	0

Non saranno assegnati punti pittura, punti background o punti sportività, ma chi si comporterà male, sarà semplicemente **espulso:-)**

Premi

Saranno premiati:

- Il vincitore del Campionato Piemontese, cioè il vincitore della finale, con l'elmo del Piemonte che dovrà essere restituito per l'edizione dell'anno successivo, ed un premio ricordo.
- Il secondo classificato alla finale
- Il terzo classificato alla finale
- I membri della squadra vincitrice della classifica a squadre
- Il primo classificato nel girone del campionato (esclusa la finale)
- Il giocatore che ha partecipato a più tornei (L'irriducibile)

Orari

Gli orari saranno i seguenti:

- ✓ 9,00 – Registrazione dei partecipanti
- ✓ 9,30 – prima partita "Decapitazione" (2 ore e trenta)
- ✓ 12:00 – Pausa pranzo
- ✓ 13:30 – seconda partita "Conquista e Difesa a 5 turni" (2 ore e un quarto)
- ✓ 16:00 – terza partita "Battaglia Campale" (2 ore e trenta)
- ✓ 18:45 – premiazioni



Il torneo si svolgerà presso i locali della L.I.U.T.:
Via Principessa Clotilde 8, Torino
Citofonare "Università della terza età".



campionato_piemontese@yahoo.it

tel. 3470341332 – Ivan Grasso

Regole in Uso

- I personaggi speciali non sono permessi, eccetto nelle liste in cui sono obbligatori.
- Non si possono usare le liste al fondo dei Libri degli Eserciti, eccetto la lista delle Terre Meridionali delle lucertole.
- I Mastini della Guerra sono utilizzabili solo come esercito a parte e possono utilizzare, oltre agli oggetti magici comuni, le regole extra degli “Oggetti magici dei mercenari” come da Appendice 1
- Le unità di Picchieri Tileani e Cavalleria Mercenaria possono avere uno standard magico del valore massimo di 50 punti, scelto dalla lista degli oggetti comuni.
- E' possibile utilizzare normalmente il Gigante Mercenario,
- Le unità “mercenarie” dei Regni degli Ogri sono schierabili normalmente secondo le regole previste.
- Le compagnie di ventura concesse anche ad altre armate “al soldo” come da Appendice 2
- Le liste di “Tempesta del Caos” sono utilizzabili
- E' utilizzabile anche la Guardia Cittadina, il capitolo sulle Idre da Guerra degli Elfi Oscuri e i Tesori degli Antichi (Cronache 2003)
- Sono utilizzabili anche il Culto di Ulric, il Contingente Kislevita e i Preti Guerrieri di Ulric (Cronache 2004)
- E' utilizzabile la lista dei Pirati Zombie, Corte Pestilenziale di Nurglitch, Le rosse schiere di Tehenhauin
- Sono utilizzabili le sacre schiere degli Uomini Lucertola e i Cavalcarinocebuoi dei Regni degli Ogri

La lista DEVE pervenire entro la mezzanotte dell'otto novembre, chi non la presentasse in tempo subirà una penalità di 5 punti al termine del torneo.



APPENDICE 1.

Oggetti magici per i MASTINI DELLA GUERRA

Coppia di pistole di Sartosa, 25 pts (Arma Magica): conta come coppia di pistole. Il possessore può ripetere i tiri per ferire falliti. Sia gli attacchi a distanza che in corpo a corpo contano come magici.

Picca di Remas, 25 pts (Arma Magica): conta come Picca Tileana. Inoltre dona al possessore +1 in Forza. Un modello in arcione (cavallo, mostro o carro) non può volontariamente caricare se così facendo entra in contatto di base col possessore di quest'arma. Solo modelli a piedi.

Grande Armatura di Miragliano, 25 pts (Armatura Magica): conferisce un Tiro Armatura di 4+ (combinabile normalmente con altre armature). Conferisce inoltre un Tiro Salvezza di 5+ ma è talmente ingombrante e pesante che chi la indossa subisce un malus di -1 al Movimento e -3 all'iniziativa inoltre non può utilizzare armi che richiedono due mani. Solo modelli a piedi.

Elmo Splendente di Myrmidia: 20 pts (Armatura Magica): conferisce un Tiro Armatura di 6+, combinabile normalmente con altre armature. I modelli in contatto di base col portatore subiscono un malus di -2 alla AC. Il portatore è soggetto ad Odio contro i modelli di un'armata di Re dei Sepolcri.

Corona di Luccini, 25 pts (Oggetto Incantato): il modello ottiene un +1 al valore base di Disciplina (se è il generale le truppe entro 12" potranno utilizzare la sua Disciplina modificata). Se il portatore viene ucciso, l'avversario guadagna ulteriori 100 Punti Vittoria. Solo Generali Mercenari (Grande Eroe).

Cappa Estaliana, 20 pts (Talismano): Il possessore e l'unità a cui è aggregato hanno Resistenza alla Magia(1).

Staffa dei Fulmini, 25 pts (Arcano): Artefatto, Livello Potere 5. Contiene un incantesimo che, se lanciato con successo, genera un "proiettile magico", gittata 24", che causa D3+1 colpi a forza 6 all'unità bersaglio e un colpo a forza 4 senza Tiro Armatura al possessore. Dopo l'utilizzo tira un dado. Con un risultato di 1, la staffa perde temporaneamente il suo potere e non può essere utilizzata per il resto della battaglia.

Libro del Mago, 20 pts (Arcano): il mago conosce un incantesimo in più determinato a caso tra una delle 7 sfere di magia rimaste, a scelta del possessore.

Stendardo d'Acciaio, 10 pts (Stendardo Magico): dichiara l'utilizzo all'inizio di un qualsiasi turno, tuo o dell'avversario. L'unità ottiene un bonus di +1 al Tiro Armatura. L'effetto dura un turno. Un solo uso.

APPENDICE 2.

Questa é la lista delle truppe "al soldo" concesse anche ad altre armate (solo a queste elencate):

Compagnia di Ventura	Liste che possono schierarla
Orchi di Ruglud	Orchi e Goblin
Compagnia Maledetta	Tutti (tranne Bretonnia, Re dei Sepolcri e Conti Vampiro)
Legione Perduta di Pirazzo	Uomini Lucertola, Impero
Beorg Ursiforme e gli Uomini Orso	Caos, Bestie del Caos
Galli combattenti di Lumpin Galletto	Impero, Nani, Elfi Silvani
Leopardi di Leopoldo	Impero, Forze di Difesa di Middenheim, Alti Elfi
Pirati Sventratori di Drong il Lungo	Impero, Nani
Sparvieri di Catrazza	Impero,
Veriloquanti, Malabestie	Alti Elfi, Nani
Emissari Oscuri, Malabestie	Elfi Oscuri
Cavalcalupi di Oglah Khan	Nani del Caos, Orchi e Goblin, Regni degli Ogr
Predatori di Tichi Huichi	Uomini Lucertola, Terre Meridionali
Venatori di Volland	Impero, Nani
Ogr di Golgfag	Caos, Bestie del Caos, Nani del Caos, Orchi e Goblin, Regni degli Ogr
Scorticauomini di Mengil PelleUmana	Elfi Oscuri,
Tagliagoblin di Malakai Makaissan	Impero, Nani
Pirati Zombie della Costa dei Vampiri	Conti Vampiro
Gotrek e Felix	Impero, Nani, Bretonnia

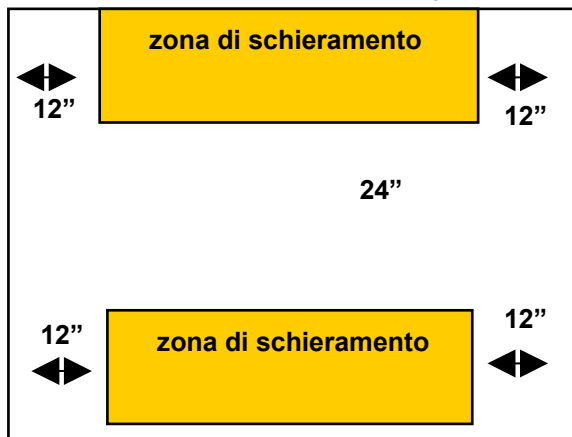


APPENDICE 3.

Gli scontri

Decapitazione

Note: Questo scenario conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere



SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 24" di distanza dalla zona di schieramento avversaria e ad almeno 12" dai lati neutrali del tavolo.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
5. Le unità di Esploratori non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo dopo che tutte le altre unità, di entrambi gli eserciti, sono state schierate, come descritto nelle regole per la Perlustrazione.

Chi Comincia? Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (Esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro di dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

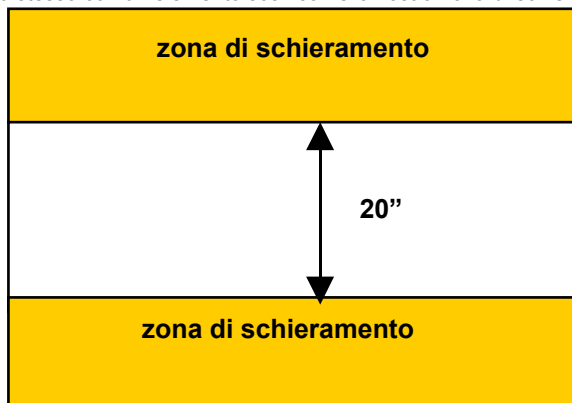
Durata della partita: la partita dura sei turni oppure finché un giocatore si dichiara sconfitto.

Condizioni di Vittoria: a meno che uno dei due giocatori non si arrenda, utilizza la tabella dei Punti Vittoria per determinare chi sia il vincitore dello scontro. Se alla fine della partita i seguenti pezzi risulteranno uccisi in Corpo a Corpo (o mandati in rotta e distrutti durante l'inseguimento) daranno questi punti addizionali (rimangono i canonici +100 PV per la morte del Generale. Non si possono prendere i punti per più di un campione per truppa):

Scelta Grande eroe	+150 PV
Scelta Eroe	+75 PV
Campione	+25 PV

Conquista e Difesa

Note: Dopo che il primo giocatore ha piazzato la prima unità, dichiarate un elemento scenico transitabile qualsiasi sul campo di battaglia anche solo parzialmente nella zona di schieramento nemica, che diventerà il vostro obiettivo da conquistare. L'avversario farà lo stesso con un elemento scenico nella vostra zona di schieramento, il quale sarà il vostro obiettivo da difendere.



SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 20" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
5. Nessuna unità o personaggio può usufruire di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto")

Chi Comincia? Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare può aggiungere un +1. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

Durata della partita la partita dura 5 turni.

Condizioni di Vittoria: Una volta calcolato normalmente i Punti Vittoria, aggiungete i punti per gli obiettivi come segue:

Sommate la FdU dei vostri modelli che si trovano esattamente e completamente all'interno (o sopra) l'elemento scenico. Al totale dovete sottrarre la somma della FdU dei modelli avversari presenti all'interno dello stesso.

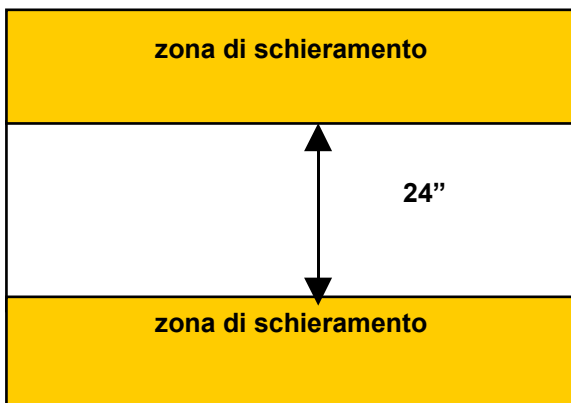
Se la differenza è pari o superiore a 5, avete controllato l'obiettivo:

- un obiettivo controllato vale 300 PV per chi lo controlla
- un obiettivo non appartenente a nessuno dà 100 PV al giocatore che lo difendeva.

Confrontate il punteggio totale con quello dell'avversario e seguite la tabella appropriata dei Punti Vittoria



Battaglia Campale



SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 24" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
5. Le unità di Esploratori non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo dopo che tutte le altre unità, di entrambi gli eserciti, sono state schierate, come descritto nelle regole per la Perlustrazione.

Chi Comincia? Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (Esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro di dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

Durata della partita: la partita dura sei turni oppure finché un giocatore si dichiara sconfitto.

Condizioni di Vittoria: a meno che uno dei due giocatori non si arrenda, utilizza la tabella dei Punti Vittoria per determinare chi sia il vincitore dello scontro.